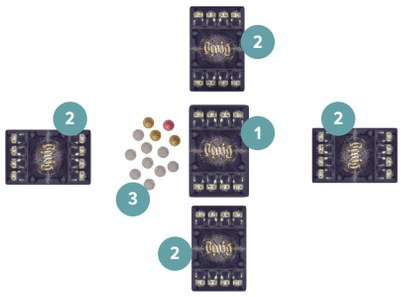
PREPARAZIONE DEL GIOCO



1. Mescolate le 90 carte biblioteca e mettetele in un mazzo coperto, chiamato il mazzo biblioteca.
2. Mettete 1 carta coperta di fronte a ogni giocatore per creare lo scaffale attivo di ognuno.
3. Mettete tutti i gettoni vicino al mazzo biblioteca.
4. Ogni giocatore pesca 5 carte biblioteca e le tiene in mano.
5. Chi tra di voi ha bevuto per ultimo qualcosa con un sapore particolarmente strano gioca per primo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I turni si succedono in senso orario, iniziando dal giocatore scelto. Durante ogni turno, dovete pescare una carta e giocare le carte nel vostro scaffale o negli scaffali dell'avversario. Si continua così, fino a quando si raggiunge una delle condizioni di fine partita, spiegate nella sezione Fine della partita.

CARTE BIBLIOTECA

1. Peso del libro
2. Valore di punteggio positivo
3. Valore di punteggio negativo

SCAFFALI ATTIVI E INATTIVI

Ogni scaffale è formato da una carta coperta su cui si possono mettere una serie di carte scoperte. Gli scaffali possono essere organizzati in una lunga colonna o più colonne, disposte da sinistra verso destra davanti a ogni giocatore. Lo scaffale più in basso o quello più a destra è considerato "attivo" perché ci si possono inserire altre carte. Uno scaffale diventa "inattivo" quando viene posizionata una nuova carta coperta; questa nuova carta rappresenta il nuovo scaffale attivo del giocatore.

GETTONI MISTURA

Potete mettere tutte le misture sugli scaffali per aumentare il loro moltiplicatore di punteggio. Le misture si posizionano in momenti diversi a seconda del tipo e si parte sempre dallo spazio moltiplicatore vuoto più a sinistra sullo scaffale designato. Il gettone mistura più a destra di uno scaffale determina quante volte le carte su quello scaffale verranno conteggiate alla fine della partita.

GETTONI MISTURA LUCCICANTI

Si ottengono ogni volta che disattivate lo scaffale di un avversario. Spendeteli nel vostro turno per disattivare il vostro scaffale attivo o per aumentare il moltiplicatore di punteggio di fine partita dello scaffale attivo.

GETTONI MISTURA DORATI

Si ottengono ogni volta che disattivate lo scaffale di un avversario. Spendeteli immediatamente per aumentare il moltiplicatore di punteggio di fine partita di uno qualsiasi dei vostri scaffali.

GETTONE MISTURA RUBEDO

Questo gettone si ottiene nella fase finale di conteggio dei punti. Va al giocatore che ha in mano il maggior numero di carte e icone dal valore negativo; leggete la sezione Punteggio finale per i dettagli. Spendeteli immediatamente per aumentare il moltiplicatore di punteggio di fine partita di uno qualsiasi dei vostri scaffali.

NEL TUO TURNO

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve seguire queste tre fasi nel seguente ordine:

FASE PESCA

Pesca una carta dalla cima del mazzo biblioteca e mettitela in mano. Non c'è un limite del numero di carte che si possono tenere in mano.

FASE MISTURA

Metti i gettoni mistura luccicanti nello spazio moltiplicatore disponibile più a sinistra sulla prima carta dello scaffale attivo. Puoi posizionare tutti i gettoni mistura luccicanti che vuoi.

FASE CARTE

Scegli una delle seguenti opzioni:

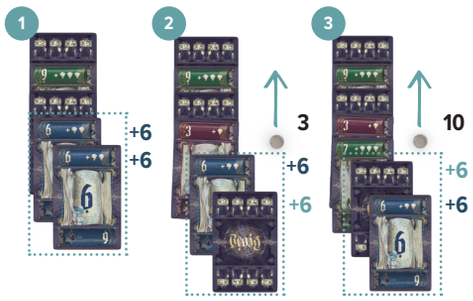
1. Gioca 1 o 2 carte nel tuo scaffale attivo
2. Gioca 1 carta nello scaffale attivo di un altro giocatore.
3. **Solo per 2 giocatori -** Chiudi il tuo scaffale attivo se il suo peso arriva esattamente a 13 senza dover pagare alcun gettone mistura.

GIOCARE CARTE E DISATTIVARE SCAFFALI

Durante i tuoi turni, puoi aggiungere una o più carte su uno scaffale attivo. Per ogni carta che aggiungi, devi sommare il peso di tutte le altre carte biblioteca nello scaffale attivo selezionato, **compresa** la carta biblioteca appena giocata. Se il peso complessivo è di 13 o meno, allora puoi mettere la nuova carta biblioteca scoperta nello scaffale attivo (in modo che i valori delle carte precedenti siano visibili). Se il peso complessivo è maggiore di 13, allora devi disattivare lo scaffale attivo mettendo la carta che hai appena giocato a faccia in giù. Questa carta coperta rappresenta l'inizio di un nuovo scaffale attivo.

Quando giochi due carte, controlla il peso totale dello scaffale attivo selezionato dopo aver posizionato ogni carta.

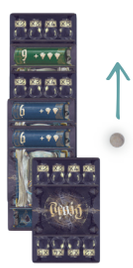
1. Potresti metterle entrambe scoperte.
2. Potresti mettere la prima scoperta e la seconda coperta.
3. Potresti mettere la prima coperta e la seconda scoperta.



AGGIUNGERE UNA CARTA AL TUO SCAFFALE ATTIVO

Puoi giocare una o due carte della tua mano nel tuo scaffale attivo. Puoi giocare due carte solo se sono identiche.

Ruota tutte le carte giocate in modo che la parte superiore mostri una o più icone di valore positivo.



Se una delle carte che giochi rende inattivo il tuo scaffale attivo, allora devi prima pagare un gettone mistura luccicante e rimetterlo nella riserva. Se non hai alcun gettone mistura luccicante da spendere, allora non puoi giocare una carta che ti faccia disattivare uno scaffale attivo.

AGGIUNGERE UNA CARTA ALLO SCAFFALE ATTIVO DI UN AVVERSARIO

Puoi giocare una carta della tua mano nello scaffale attivo di un avversario.

Scegli come ruotare la carta, a seconda se vuoi mostrare le icone di valore positivo o negativo in cima. La somma delle icone di valore di uno scaffale non può mai essere negativa, perciò potresti dover ruotare la carta dalla parte delle icone di valore positivo.

Se la carta che hai giocato disattiva lo scaffale attivo dell'avversario, allora quest'ultimo deve pescare una carta dal mazzo biblioteca e aggiungerla alla sua mano. Dopodiché, prendi un gettone mistura dalla riserva. Se ci sono dei gettoni mistura luccicanti disponibili, devi prenderne uno e metterlo di fronte a te, altrimenti puoi prendere un gettone mistura dorato e usarlo subito in una qualsiasi dei tuoi scaffali.

Infine, pesca una carta dal mazzo biblioteca come bonus per aver giocato nello scaffale attivo di un avversario, a meno che tu non abbia disattivato lo scaffale e ottenuto un gettone mistura in cambio.

SOLO PER 2 GIOCATORI - DISATTIVARE LO SCAFFALE ATTIVO

Se il valore del tuo scaffale attivo arriva esattamente a 13, dopo aver pescato una carta puoi usare il tuo turno per disattivare lo scaffale giocando una qualsiasi delle tue carte biblioteca che hai in mano e mettendola coperta per formare un nuovo scaffale attivo. Dopodiché, prendi un gettone mistura dalla riserva. Se ci sono dei gettoni mistura luccicanti disponibili, devi prenderne uno e metterlo di fronte a te, altrimenti puoi prendere un gettone mistura dorato e usarlo subito in una qualsiasi dei tuoi scaffali.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore prende l'ultimo gettone mistura dorato o l'ultima carta biblioteca, la partita termina una volta che quel giocatore ha completato il proprio turno.

PUNTEGGIO FINALE

Appena la partita è finita, dovete calcolare chi otterrà il gettone mistura rubedo. Ognuno deve contare il numero di icone di valore negativo presenti nei propri scaffali e poi sommare ad esso il numero di carte che ha ancora in mano. Chi ha il risultato più alto ottiene il gettone mistura rubedo, da posizionare immediatamente nella posizione moltiplicatore più a sinistra in uno qualsiasi dei suoi scaffali. Se più giocatori ottengono lo stesso punteggio, allora il gettone mistura rubedo va al giocatore che ha il maggior numero di icone di valore negativo. Se c'è ancora un pareggio, nessun giocatore ottiene il gettone mistura rubedo.

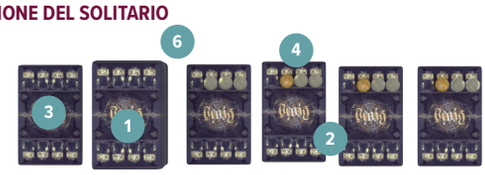
Ora dovete calcolare il vostro punteggio calcolando i punti di ogni scaffale, incluso quello attivo. Per ogni scaffale, sommate assieme le icone positive e negative, poi moltiplicate quel numero per il moltiplicatore più a destra associato a un gettone mistura.

Dopo aver calcolato i punti di ogni scaffale, sommate i risultati assieme: chi ha il punteggio più alto vince. In caso di pareggio, vince il giocatore con più scaffali. Se c'è ancora un pareggio, allora i giocatori condividono la vittoria.

SOLITARIO

Nella modalità solitario si gioca contro un avversario artificiale, l'automa.

PREPARAZIONE DEL SOLITARIO



Ignora la preparazione per più giocatori, ma segui invece queste regole:

1. Togli il gettone mistura rubedo e tutte le carte di valore pari a 0 dal gioco. Mescola le 81 carte rimanenti per formare il mazzo biblioteca.
2. Metti 4 carte coperte a destra del mazzo biblioteca. Queste carte rappresentano gli scaffali dell'automa.
3. Metti 1 carta coperta a sinistra del mazzo biblioteca. Questa carta rappresenta il tuo scaffale di partenza.
4. Metti i gettoni mistura sugli scaffali dell'avversario scegliendo una delle opzioni seguenti, a seconda del livello di difficoltà con cui vuoi giocare:

Livello 1 - Normale

Livello 2 - Difficile

Livello 3 - Specialista

5. Pesca 4 carte biblioteca dal mazzo biblioteca e aggiungile alla tua mano.
6. Lascia un po' di spazio per la pila degli scarti vicino al mazzo biblioteca.

SVOLGIMENTO DEL SOLITARIO

Quando giochi contro l'automa, la struttura del gioco è diversa da quella della modalità multigiocatore. Durante i tuoi turni devi seguire queste 5 fasi e poi giocare subito un altro turno.

1. Pesca
2. Aggiungi carte allo scaffale dell'automa
3. Posiziona i gettoni mistura luccicanti
4. Aggiungi carte al tuo scaffale
5. Scarta una carta

PESCA

Pesca abbastanza carte per averne 4 in mano. Salta questo passaggio nel primo turno di gioco.

AGGIUNGI CARTE ALLO SCAFFALE DELL'AUTOMA

All'inizio della partita, la carta coperta più a sinistra dell'automa rappresenta il suo primo scaffale attivo. Gioca una carta della tua mano nello scaffale attivo dell'automa, applicando le limitazioni seguenti:

- La carta deve essere ruotata in modo che le icone di valore positivo siano in alto.
- Nel primo turno della partita, puoi giocare una carta qualsiasi.
- Quando l'ultima carta scartata è **rossa** (valori 1, 2 e 3), devi giocare una carta **verde** (valori 7, 8 e 9).
- Quando l'ultima carta scartata è **blu** (valori 4, 5 e 6), devi giocare una carta **blu** (valori 4, 5 e 6).
- Quando l'ultima carta scartata è **verde** (valori 7, 8 e 9), devi giocare una carta **rossa** (valori 1, 2 e 3).

Se non puoi giocare una carta come indicato, allora devi prendere la carta in cima alla pila degli scarti e giocarla nello scaffale attivo dell'automa.

Se la carta biblioteca giocata fa in modo che il peso dello scaffale attivo dell'automa superi 13, allora devi metterla coperta su quello stesso scaffale. In questo modo disattivi lo scaffale in questione e rendi lo scaffale immediatamente sulla destra il nuovo scaffale attivo dell'automa. Ciò significa che gli scaffali dell'automa vengono disattivati quando c'è una carta coperta sia in cima sia in fondo allo scaffale.

POSIZIONA I GETTONI MISTURA LUCCICANTI

Se hai dei gettoni mistura luccicanti vicino ai tuoi scaffali puoi metterli nello scaffale attivo secondo le regole della modalità multigiocatore. Nota: non puoi mettere gettoni mistura dorati nei tuoi scaffali perché devono essere messi in quelli dell'automa durante il conteggio finale dei punti.

AGGIUNGI CARTE AL TUO SCAFFALE

Gioca 1 o 2 carte che hai in mano nel tuo scaffale attivo secondo le regole della modalità multigiocatore (3-4 giocatori) ma con le seguenti eccezioni:

- Non devi pagare 1 gettone mistura luccicante quando disattivi il tuo scaffale attivo.
- Se la carta che hai appena giocato porta il peso del tuo scaffale attivo a 13 allora puoi disattivare subito lo scaffale posizionando la carta coperta in cima al mazzo biblioteca sul tuo scaffale.

Ogni volta che disattivi un tuo scaffale attivo, prendi un gettone mistura dallo scaffale attivo dell'automa e mettilo vicino ai tuoi scaffali. Devi sempre prendere il gettone associato al moltiplicatore più alto disponibile. Se l'automa non ha uno scaffale attivo, perché la partita sta per finire, allora non ottieni nessun gettone in più.

Nota: quando giochi in modalità solitario, puoi usare una sola colonna per tutti tuoi scaffali o puoi creare nuove colonne a sinistra del tuo primo scaffale (al contrario della modalità multigiocatore, dove le nuove colonne vanno messe a destra).

SCARTA UNA CARTA

Scarta una carta dalla tua mano nella pila degli scarti scoperta. Ricordati che questa carta limiterà le tue opzioni rispetto a quale carta potrai giocare nello scaffale attivo dell'automa durante il tuo prossimo turno.

FINE DEL SOLITARIO

Una volta che tutti e quattro gli scaffali dell'automa sono inattivi, la partita termina alla fine del turno attuale. Ciò significa che potrai giocare carte nel tuo scaffale attivo per un'ultima volta prima che la partita sia finita.

La partita termina anche se il mazzo della biblioteca si esaurisce. Finisci il tuo turno e fai tutte le mosse possibili con le carte che ti sono rimaste prima di procedere con il conteggio dei punti.

PUNTEGGIO DEL SOLITARIO

Appena la partita termina, devi mettere tutti i gettoni mistura dorati sugli scaffali dell'automa secondo le seguenti regole:

- Se non ci sono gettoni mistura sullo scaffale selezionato, metti il gettone mistura dorato sullo spazio moltiplicatore più a sinistra (x2).

- Se lo scaffale selezionato contiene almeno un gettone mistura, allora mettilo sullo spazio moltiplicatore vuoto più a sinistra che **non valga x2.**

Somma i punti degli scaffali dell'automa secondo le regole della modalità multigiocatore, con solo un'eccezione: L'automa ottiene il moltiplicatore associato al gettone mistura più a destra di quello scaffale anche se lo spazio del moltiplicatore x2 è vuoto.

Ora somma i punti dei tuoi scaffali secondo le regole della modalità multigiocatore e poi paragona i punteggi finali. Se hai fatto **più** punti dell'automa hai vinto!

6x3 18 + 4x5 20 + 6x3 18 + 4x5 20 = 76

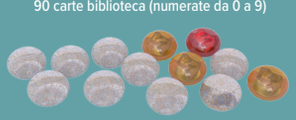
Hai passato un'infinità di giorni a diluire solventi e a riscaldare misture liquide nei paioli, senza avere un attimo di pausa. Le mura del laboratorio umido sono ricoperte da vecchi libri sgualciti: sono così tanti che non basterebbe una vita intera per leggerli tutti. I tuoi colleghi alchimisti sono all'opera per scoprire la formula di trasmutazione perfetta, ma la stanchezza accumulata dopo tutte le ore di lavoro e la fievole luce di candela ti distraggono dalle tue ricerche e alimentano i tuoi dubbi. E se il tuo esperimento fosse stato compromesso dagli altri mentre non prestavi attenzione?

IL GIOCO

Rebis è un gioco per 1-4 giocatori in cui bisogna giocare le carte giuste al momento giusto e nel posto giusto per avere la meglio sugli avversari. Semplice, no?

COMPONENTI

90 carte biblioteca (numerate da 0 a 9)



13 gettoni mistura (9 luccicanti, 3 dorati, 1 rubedo)

RICONOSCIMENTI

Progettazione del gioco: Gaetano Cavallaro
Illustrazioni: Paolo Voto
Editore: ThunderGryph Games
Project Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor e direzione artistica: Pierpaolo Paoletti
Creazione del regolamento: Jonathan Cox
Test regolamento: Cristina Aguirre Bisi
Grafica: Daniel Tosco
Bozze: Erick Tosco
Traduzione: Wabbit Translations
Grazie al sostegno di: Cristina Bisi e Luis González

LINGUE

Regolamento digitale disponibile su thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. Repubblica Argentina, 24 - 2°,
41011 Siviglia, Spagna - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, tutti i diritti riservati.